LOGICIEL

RockRoy

ÉCHEC ET MAX

Version française de "Max-Command"

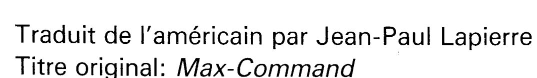


Guerre à finir sur échiquier géant pour votre
APPLE*II et APPLE*IIe

ÉCHEC ET MAX

RockRoy

LOGICIEL


Traduit de l'américain par Jean-Paul Lapierre
Titre original: *Max-Command*
Conception graphique: Suzanne Morin
Photographie: Peter A. Simon — Phototake

Installation et résumé du jeu

Quand vous aurez ''lancé'' la disquette, vous aurez la possibilité de revoir les règles de base ou de sélectionner l'une des deux options offertes (jouer contre un adversaire humain ou contre l'ordinateur). Une fois le choix fait, les joueurs sont invités à donner le nom du ''Général'' qui commandera leurs ''troupes'' dans la bataille à venir. Le programme dressera au hasard une carte composée de 4 types de terrain (montagnes, lacs, marécages et forêts) et, sur demande, continuera d'en présenter jusqu'à ce que le(s) joueur(s) en accepte(nt) une. Alors commencera la bataille entre les deux pays, chacun étant équipé de 12 armes stratégiques. L'armée déployée à l'ouest commence, puis l'autre à tour de rôle — chaque joueur ayant le droit d'avancer et de faire tirer une arme (une seule) par tour.

L'arme en question ne tirera que si une cible est à portée de tir, laquelle est déterminée automatiquement par les systèmes de contrôle de guidage et de tir. Chaque fois qu'une arme est détruite — qu'elle disparaît de l'écran —, des points tactiques sont attribués à l'armée responsable.

Le nombre de points accordés est basé sur la valeur relative de l'arme détruite. À la fin de chaque tour, il se produit un changement dans les conditions atmosphériques, et les effets de ces changements sur les capacités de mouvements et le tir de chacune des armes sont affichés: toutes les autres informations pertinentes sont d'ailleurs affichées sur le tableau de la salle de contrôle du combat.

Ce tableau est constitué d'une carte du champ de bataille, d'un choix de commandes, d'un traceur de grille, des indices ''météorologiques'' ainsi que d'un compte-tour. Quand la partie est terminée, le joueur qui a accumulé le plus de points est déclaré vainqueur.

Pour sauvegarder une partie
Au début de chaque tour, chaque joueur a la possibilité de conserver la partie de *ÉCHEC ET MAX* en appuyant sur la touche "Z". La disquette ne peut sauvegarder à la fois que 2 parties: l'une contre un humain et l'autre contre l'ordinateur.

Carte du champ de bataille

La carte stratégique des plaines d'"ALPHAGORDA" représente la totalité du champ de bataille où les mouvements sont régis par une grille composée de 15 cases sur 12 — de 50 kilomètres carrés chacune, à l'échelle, et totalisant 180 cases, soit 450 000 kilomètres carrés. 750 kilomètres séparent l'est de l'ouest, et 600 kilomètres le nord du sud.
Pendant la partie, les joueurs pourront appuyer sur la touche "G" (traceur de grille) pour visualiser la grille ou pour la faire disparaître.

Mouvement général et théâtre des opérations

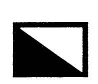
Pour choisir l'arme que vous voulez déplacer, servez-vous des touches marquées d'une flèche. Quand votre choix est fait, appuyez sur "RETURN". Il suffit d'appuyer sur les touches "1" à "8" pour indiquer la direction voulue: l'arme choisie ira de case en case jusqu'à ce que vous ayez épuisé vos possibilités de mouvement ou que vous ayez appuyé sur "RETURN" pour garder la position désirée. En vous servant des touches numérotées, vous pouvez changer de direction aussi souvent que vous le désirez. Une seule arme à la fois peut, à la fin de chaque tour, occuper une position stratégique donnée.

Une arme peut occuper la même case qu'une forêt, une montagne, un marécage ou un lac, mais elle ne peut pas, pour atteindre sa destination, s'arrêter sur ni passer par-dessus une arme ennemie. Toutes les armes peuvent traverser ou prendre position dans les forêts ou dans les marécages; toutefois, les armes terrestres qui entrent en forêt ou en zone marécageuse doivent arrêter leur avance pour un tour. Ceci a pour but de simuler la perte de vitesse réelle que subissent les forces de terre dans certaines conditions géographiques. Seuls les avions peuvent traverser ou prendre position au-dessus des montagnes, des lacs et des régions dévastées. Même si les caractéristiques du terrain peuvent limiter le mouvement, elles n'affectent pas le système de contrôle et de guidage de tir à distance que possède chaque arme de *ÉCHEC ET MAX*.

Mouvement et puissance de feu des armes

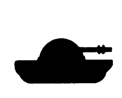
Toutes les armes du "Groupe d'intervention" *ÉCHEC ET MAX* ont deux caractéristiques essentielles: 1) la vitesse de mouvement; 2) la portée de tir. La combinaison de ces deux caractéristiques donne à chaque arme une capacité spécifique de défense et d'attaque qui doit être coordonnée avec celle des armes pour une efficacité stratégique d'ensemble. Le "Groupe d'intervention" dont vous disposez est constitué d'armes très avancées dont voici la liste:

Infanterie blindée:
Composée d'armes activées à la main et de véhicules blindés très rapides, elle empêche les armes de l'ennemi d'être efficaces au-delà d'une portée de 50 kilomètres, à l'exception du missile Max.



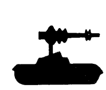
NOMBRE D'UNITÉS PAR TROUPE: 2
NOMBRE MAXIMAL DE MOUVEMENTS
PAR TOUR: 3 = 150 KM
PORTÉE DE TIR: 1 = 50 KM
POINTS TACTIQUES: 40

Unités de tanks Shikari:
Appareils très mobiles et rapides qui disposent d'un canon téléguidé 75 MM à répétition. Le tank Shikari est le dernier-né des véhicules blindés légers et résistants.



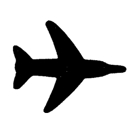
NOMBRE D'UNITÉS PAR TROUPE: 2
NOMBRE MAXIMAL DE MOUVEMENTS
PAR TOUR: 3 = 150 KM
PORTÉE DE TIR: 2 = 100 KM
POINTS TACTIQUES: 50

Artillerie Laser Mobile:
Un rayon mobile conçu pour un maximum de force tactique d'attaque et de défense. Il est très efficace au sol et aussi dans l'attaque et le soutien tactique sol-air.



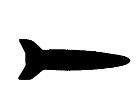
NOMBRE D'UNITÉS PAR TROUPE: 2
NOMBRE MAXIMAL DE MOUVEMENTS
PAR TOUR: 2 = 100 KM
PORTÉE DE TIR: 3 = 150 KM
POINTS TACTIQUES: 65

Escadrilles de "pourfendeurs du ciel":
Avions de combat à grand rayon d'action équipés de canons laser à triple rayon, les pourfendeurs offrent à la fois des capacités d'intervention rapide et de soutien aérien aux armes de terre.



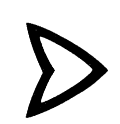
NOMBRE D'UNITÉS PAR TROUPE: 3
NOMBRE MAXIMAL DE MOUVEMENTS
PAR TOUR: 5 = 250 KM
PORTÉE DE TIR: 1 = 150 KM
POINTS TACTIQUES: 80

Les missiles Persée:
Un engin balistique à moyenne et longue portée monté sur porteur mobile qui en fait une arme stratégique du "Groupe d'intervention".



NOMBRE D'UNITÉS PAR TROUPE: 2
NOMBRE MAXIMAL DE MOUVEMENTS
PAR TOUR: 1 = 50 KM
PORTÉE DE TIR: 4 = 200 KM
POINTS TACTIQUES: 100

Le missile Max:
Un missile de catégorie supérieure à longue portée équipé d'une tête secrète qui, au moment de l'impact, cause des dommages étendus et rend la zone dévastée totalement infranchissable pendant un certain temps. Le missile Max rencontre cependant une certaine méfiance chez quelques experts militaires car sa mise à feu laisse parfois à désirer.



NOMBRE D'UNITÉS PAR TROUPE: 1
NOMBRE MAXIMAL DE MOUVEMENTS
PAR TOUR: 1 = 50 KM
PORTÉE DE TIR: 4 = 200 KM
POINTS TACTIQUES: 250

Règles de la bataille

Dans le but d'augmenter le plaisir que vous allez prendre à jouer à *ÉCHEC ET MAX*, nous avons intégré un système de guidage automatique et de contrôle de tir. Lorsque vous aurez choisi, grâce aux touches marquées d'une flèche, l'arme que vous voulez faire tirer, appuyez sur "RETURN". Le système de guidage automatique repère alors la première cible située à portée de tir de l'arme. Servez-vous des touches marquées d'une flèche; toutes les autres cibles à portée de tir pourront être identifiées une à une. Un signal clignotant sur la cible vous confirmera que les systèmes de contrôle de tir automatique sont braqués sur elle et qu'ils sont prêts à tirer si vous appuyez. La destruction d'une cible ennemie sera visible et audible à l'écran de la salle de contrôle. Les "points tactiques" seront alors calculés et crédités au pointage du joueur qui aura détruit l'unité ennemie. Bien que les attaques soient facilement exécutées grâce à l'autoprogrammation de la salle de contrôle, souvenez-vous des règles spécifiques concernant la destruction de l'infanterie blindée et les zones dévastées qui apparaissent quand une cible est atteinte par le missile Max. Cette méthode avancée d'examen de la situation ajoutée aux effets instantanés du combat, vous permet de gagner du temps pour les décisions stratégiques à prendre au cours de la partie.

Climat sur le champ de bataille

À la fin de chaque tour, les conditions climatiques régionales peuvent changer et avoir une multitude d'effets sur le mouvement et les capacités de tir des armes. Les climats simulés comprennent: pluie légère, moussons, pluies abondantes, brouillard, grèle, tempêtes de sable et vents violents. Le système avancé d'analyse météorologique vous dira la température "à la minute" et l'affichera sur le tableau de la salle de contrôle. Au moment de chaque rapport de température, les effets directs de celle-ci sur chacun des types d'armes seront analysés et les deux Généraux des Groupes d'intervention en seront informés.

Types de partie

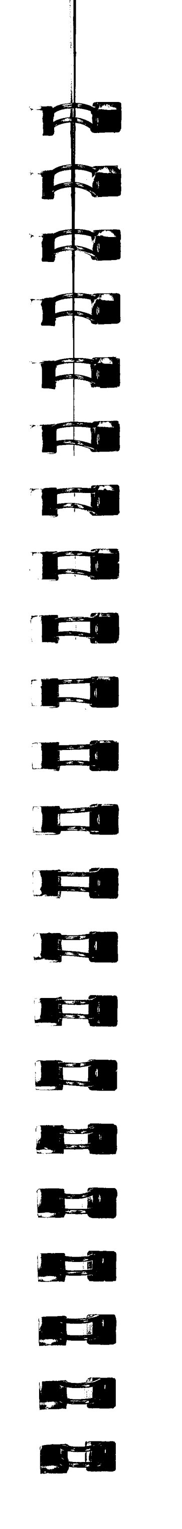
La version "Shikari"
2 joueurs
Dans la version "Shikari", chaque Général doit engager ses forces sachant que la bataille sera un combat à finir, une "Guerre à mort". Pour bien jouer cette version il faut être capable d'une planification à long terme et penser plus militairement. Un simple mouvement peut complètement changer l'issue du combat. Jouer à *ÉCHEC ET MAX* dans sa version "Shikari", c'est écrire une page d'Histoire.

La version "Victoire"
2 joueurs ou contre l'ordinateur
Dans la version "Victoire", 2 joueurs se font la lutte pour être le premier à accumuler un nombre prédéterminé de points tactiques. Cette option permet aux joueurs d'établir des niveaux de difficulté divers. Donc, si les joueurs désirent jouer une courte partie, il leur suffit de déterminer (avant le début de la partie) un pointage peu élevé. La version "Victoire" peut également se jouer contre l'ordinateur.

La version "Guerre Limitée"
2 joueurs ou contre l'ordinateur
Dans cette forme de jeu, 2 joueurs essaient d'obtenir le plus de points tactiques possibles en un nombre prédéterminé de tours. Cette version est idéale pour mettre à l'épreuve la capacité des 2 joueurs de compter dès la première attaque ou d'appliquer d'autres stratégies qui mènent à une victoire rapide. La version "Guerre Limitée" se joue aussi contre l'ordinateur.

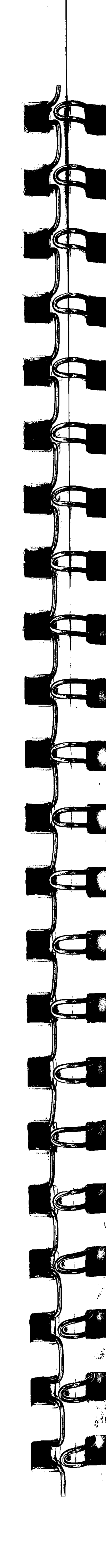
Stratégie et commentaires

À cause de la diversité géographique du terrain rendue possible par notre générateur de cartes exclusif, un grand nombre de stratégies peuvent être déployées pour atteindre une certaine habileté à ce jeu. Il est important d'analyser attentivement la géographie du champ de bataille et son influence sur le mouvement des armes, et de prendre en considération les autres facteurs logistiques. Lorsqu'un engagement isolé tourne à votre désavantage, la meilleure stratégie peut être de battre en retraite et de vous regrouper plutôt que de perdre encore plus d'unités. Faites une analyse attentive de la réussite de vos coups avant de vous avancer en territoire ennemi. La présence de différentes conditions climatiques peut empêcher la stratégie prévue par un joueur, ou lui fournir l'occasion d'obtenir un avantage militaire unique. Avec l'utilisation d'armements complexes, il est important que vous restiez toujours conscient de la force de frappe ennemie et de ses caractériques de mobilité et de puissance de feu. L'habileté à laquelle vous pourrez atteindre en jouant à *ÉCHEC ET MAX* sera d'autant plus grande que vous saurez faire preuve de prudence et de sagesse en concevant un bon plan de bataille et en l'appliquant aux moments cruciaux.



Notes

Notes



Imprimé au Canada

ÉCHEC ET MAX a été conçu pour simuler une guerre où les combattants sont équipés d'armements les plus élaborés.

Pour plus de réalisme, le jeu attribue à chaque type d'armes un degré de mobilité et de portée de tir différent tout en leur accordant une précision dans le tir et la recherche de cibles beaucoup plus efficace que celle que nous connaissons aujourd'hui.

Un générateur de cartes intégré au programme permet de produire des milliers de sites géographiques différents. Les variables météorologiques ont été également intégrées au jeu.

ÉCHEC ET MAX a été conçu pour simplifier la grande complexité d'exécution propre aux jeux de ce genre. Le joueur peut passer plus de temps à se concentrer sur sa stratégie et prendre ainsi beaucoup plus de plaisir au déroulement du jeu.